TEST DRIVE®
Unlimited





ATARI

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

СОДЕРЖАНИЕ

ФАЙЛ README 3
УСТАНОВКА 3
УПРАВЛЕНИЕ 4
СОХРАНЕНИЕ 5
СЕТЕВАЯ ИГРА 5
НАСТРОЙКА СЕТЕВОЙ ИГРЫ 6
ХИАХИА! 7
ГДЕ ОСТАНОВИТЬСЯ 8
ГАВАЙИ И ОКРУЖАЮЩАЯ ТЕРРИТОРИЯ 11
РАЗВЛЕЧЕНИЯ И МЕРОПРИЯТИЯ 13
ВРЕМЯ ОТДОХНУТЬ 14
ЗА РУЛЕМ (ЭКРАННЫЙ ДИСПЛЕЙ) 15
НУЖНЫ КОЛЕСА? 17
АВТОРСКИЕ ПРАВА 18
СОЗДАТЕЛИ МУЗЫКИ 20
СТОРОННЕЕ ПО 23
УСТРАНЕНИЕ НЕИСПРАВНОСТЕЙ 28
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА 30

ФАЙЛ README

На диске с игрой Test Drive® Unlimited содержится файл README, в котором изложены правила использования программного обеспечения, а также представлена самая последняя информация об игре. Мы настоятельно рекомендуем ознакомиться с этой информацией, чтобы воспользоваться улучшениями игры, сделанными после публикации данного руководства. Чтобы прочитать файл Readme, нажмите кнопку "Пуск" в панели задач Windows, а затем выберите "Все программы > Akella Games > Test Drive Unlimited > Документация > Readme.txt".

ВНИМАНИЕ: кириллические имена пользователей не поддерживаются для обеспечения совместимости различных языковых версий.

УСТАНОВКА

1. Запустите Windows® 2000SP2/XP. Завершите все запущенные приложения.

2. Вставьте установочный диск Test Drive® Unlimited в привод DVD-ROM.

3. Если функция автозапуска включена, на экране появится меню диска. Если функция автозапуска отключена или установка не начинается автоматически, нажмите кнопку "Пуск" в панели задач Windows®, а затем нажмите "Выполнить". Введите "D:\Setup" и нажмите OK.

Внимание: Если ваш привод DVD-ROM обозначен другой буквой, то введите ее в пути вместо буквы D.

4. Следуйте инструкциям на экране, чтобы завершить установку Test Drive® Unlimited. В процессе установки Test Drive® Unlimited потребуется ключ – он указан на коробке с игрой.

5. После завершения установки нажмите кнопку "Пуск" в панели задач Windows® и выберите "Все программы > Akella Games > Test Drive® Unlimited > Test Drive® Unlimited", чтобы запустить игру.

Внимание: Для игры необходимо установить игровой диск Test Drive® Unlimited в привод DVD-ROM.

ВНИМАНИЕ! В пути каталога, в который вы производите установку игры, не должно содержаться кириллических символов. Например, недопустимо устанавливать игру в каталоги типа
C:\Игры\TDU
или
C:\Games\Тест Драйв

В пути должны быть только латинские символы и цифры!

Установка DirectX®
Для запуска Test Drive® Unlimited необходимо установить DirectX® версии 9.0c или выше. Если у вас не установлен программный пакет DirectX® версии 9.0c или выше, нажмите "Да", чтобы принять условия использования DirectX® 9.0c. Установка DirectX® 9.0c начнется автоматически.

УПРАВЛЕНИЕ

Здесь приведены настройки управления, установленные по умолчанию. Вы можете назначить другие клавиши, выбрав пункт "Управление" в настройках главного меню.

Меню

Мышь и стрелки "вверх"/"вниз"/"влево"/"вправо"	Навигация по меню
ESC	Главное меню
Enter	Подтвердить
Backspace	Выйти/Назад/Отмена/Закрыть

Транспортное средство

[Стрелка "вниз"]	Тормоз/Задний ход
[Стрелка "вверх"]	Газ
C	Изменить вид
V	Посмотреть назад
[Стрелки "влево"/"вправо"]	Поворот руля влево/вправо
Зажать кнопку+движение мышью	Посмотреть налево/направо
Home	Ориентация камеры/Вид по умолчанию
H	Звуковой сигнал
Пробел	Предыдущая передача
Shift	Ручной тормоз
Alt	Следующая передача
Enter	Действие/Мигнуть фарами
P	Меню паузы
B	Вернуться на дорогу
Правый Shift	Наклониться вперед (мотоцикл)
Правый Ctrl	Наклониться назад (мотоцикл)
M	Карта
T	Чат
W	Открыть/закрыть окна
Z	Изменить масштаб в игре
4 на цифр. клавиатуре	Переключение дополнительных меню (см. команды ниже)

Дополнительные меню

4-6-2-8 на цифр. клавиатуре	Навигация по дополнительным меню

РАДИО

R	Показать панель радио
+ на цифр. клавиатуре	Включить радио/Увеличить громкость
- на цифр. клавиатуре	Уменьшить громкость/Выключить радио
6 на цифр. клавиатуре	1 нажатие - смена радиостанции или плейлиста 2 быстрых нажатия - смена трека.

РАДИОСТАНЦИИ
Вы можете создать до 4 радиостанций на каждый профиль. Необходимо создать основную папку в папке пользовательского профиля:
"Мои документы\Test Drive Unlimited\savegame\ИМЯ_ПРОФИЛЯ\Radio".

В этой папке можно создать до 4 папок (имя папки будет соответствовать названию радиостанции). В этих папках можно редактировать список треков; всего разрешено четыре типа файлов:
- аудиофайлы в формате MP3;
- M3U-плейлисты (файл M3U необходимо создать в данной папке, иначе он не будет работать; файл не будет воспроизводиться в игре, если создать его в другой папке);
- ярлыки для файлов в формате MP3;
- ярлыки для файлов в формате M3U.

Внимание: при удалении игрового профиля все файлы, хранящиеся в папках профиля, будут удалены.

ХРОНОПЭК
K Включить "Хронопэк" и мощность или скорость

ПОМОЩЬ В ВОЖДЕНИИ
D Изменить уровень помощи игроку

СВОБОДНЫЕ ИГРОКИ
F Показать меню игроков в свободном заезде
6 На имени игрока: пригласить игрока в группу в сеанс свободного заезда (чтобы не потерять друг друга из виду).
6 На функции ИЗОЛИРОВАТЬ: когда игроки объединяются в группу, с помощью этой функции можно изолировать себя от сетевого сообщества. Такая группа перестает видеть других игроков.

ИЗМЕНЕНИЕ УПРАВЛЕНИЯ TEST DRIVE UNLIMITED:
Чтобы настроить рулевое колесо, зайдите в меню "Настройки" и отметьте пункт "Руль". Затем щелкните по названию действия, которое вы хотите изменить.
ВНИМАНИЕ: во время настройки необходимо установить устройство управления в нейтральное положение.

СОХРАНЕНИЕ

В Test Drive Unlimited есть функция автоматического сохранения во время игры.

СЕТЕВАЯ ИГРА

Онлайн или оффлайн...
В зависимости от созданного профиля – для сетевой игры "онлайн" или для одиночной игры "оффлайн" - будут меняться некоторые особенности и игровые режимы Test Drive Unlimited. Режимы Клуб, Драйв-ин и Сетевая игра доступны только в режиме онлайн. Наиболее популярные пользовательские заезды доступны всем игрокам в режиме сетевой игры. В режиме одиночной игры вы можете встретить противников, как и в режиме онлайн, но они будут "ботами".

НАСТРОЙКА СЕТЕВОЙ ИГРЫ

Быстрый заезд: заезд происходит при вызове конкретного игрока (или если конкретный игрок вызвал вас). Если другие игроки следят за вами, то они также перейдут в режим быстрого заезда (до 8 игроков), то есть вы будете определять состав участников.

Сетевой заезд: если сеанс создан вами, вы можете исключить любого участника перед началом гонки и управлять разрешениями на присоединение к гонке.

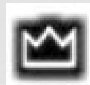
Свободный заезд: чтобы начать этот заезд, нужно определить список из 7 друзей, вместе с которыми вы хотите совершать поездки. В свободном заезде вы не можете никого выкидывать из игры, однако допускается отключение общения с нежелательными игроками. Более того, единственными именами, которые будут отображаться на экране и карте, будут имена ваших друзей и тех 7 игроков, что находятся в вашей зоне свободного заезда. Поэтому если вы хотите избавить себя от общества незнакомцев, то можете просто уехать (телепортироваться) вместо того чтобы выкидывать их из игры.

Чтобы не встречаться с незнакомцами и неприятными вам людьми в режиме свободного заезда, вы должны создать компанию своих друзей.

ЗНАЧКИ ПЕРЕД ИМЕНАМИ ИГРОКОВ:



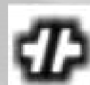
Такая корона появляется рядом с именем игрока, который выполнил все заезды.



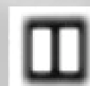
Такая корона появляется рядом с именем игрока, получившего титул "Чемпион".



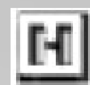
Значок привидения появляется рядом с именем игрока каждый раз, когда его машина не может столкнуться с другими, например, сразу после нажатия кнопки "Вернуться на дорогу".



Такой значок показывает, что у игрока проблемы с соединением. Его транспортное средство может отображаться неправильно, также могут не отображаться некоторые детали.

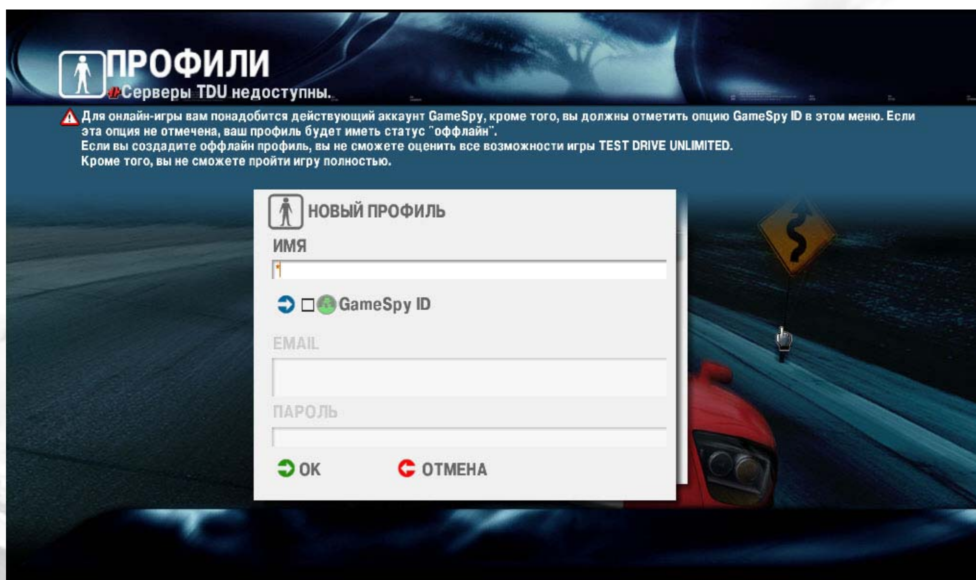


Такой значок говорит о том, что игрок поставил игру на паузу или открыл карту.



Этот значок говорит о том, что игрок включил режим ВЕТЕРАН.

<u>ХИАХИА!*</u>



Во-первых, необходимо создать профиль. Если вы подключены к Интернету и хотите играть онлайн, вам необходимо использовать аккаунт GameSpy. Введите свой адрес электронной почты и пароль. Если у вас пока нет аккаунта GameSpy, то он будет создан автоматически. Если вы не отметите пункт GameSpy ID, то будете играть в режиме оффлайн. Вы можете создать до 8 профилей.

Внимание: если вы создадите оффлайн-профиль, то не сможете превратить его в онлайн-профиль позднее. Для того чтобы играть в онлайн-профиле, необходимо подключение к Интернет. В зависимости от типа подключения соединение с сервером GameSpy может занять до 90 секунд.

Вы можете начать новую игру или продолжить уже начатую. Если вы начинаете новую игру, сначала нужно выбрать персонажа. Вы всегда можете изменить его позднее. Однако пол персонажа поменять будет нельзя!

РЕЖИМ ВЕТЕРАНА
Когда вы получите ранг чемпиона, на главном экране будет доступна новая опция.
Внимание: если вы войдете в игру в этом режиме, то одиночные заезды (гонка, заезды на время и на скорость) будут недоступны.
Режим ветерана разработан специально для использования руля, но он также будет доступен и при использовании клавиатуры и других устройств.

Подсказки и советы:
• Включите руль в настройках и настройте его чувствительность.
• Внимание: когда вы поймете, что сцепление с дорогой и тормозной путь стали более реалистичными, ваше представление об игре изменится.
• Помните, что вы все же можете настроить режим помощи в вождении: "Безопасный", "Спортивный", "Гоночный" и "Откл."

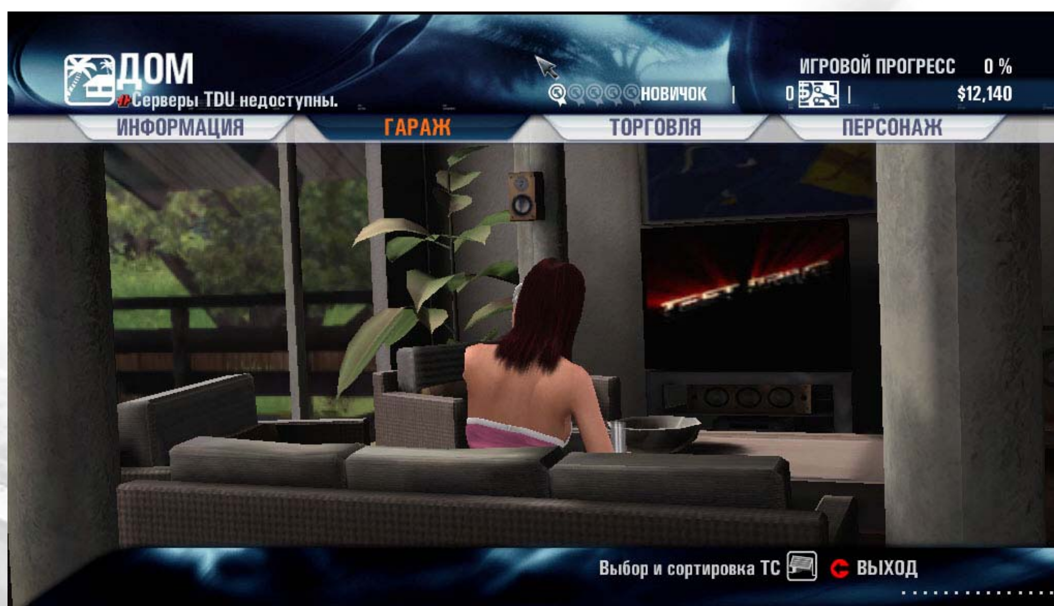
Итак, давайте отправимся на Гавайи и приготовимся к по-настоящему захватывающим приключениям!

Когда вы прилетите в аэропорт Гонолулу, возьмите напрокат машину и отправляйтесь на экскурсию, маршрут которой показан в "Обучении"... и на вашем GPS!

---

* Добро пожаловать

ГДЕ ОСТАНОВИТЬСЯ



Когда вы найдете дом, то вам станет доступно несколько опций.



Информация – вы можете просматривать РЕЙТИНГИ Test Drive Unlimited для всех режимов, разглядывать свои трофеи и следить за рейтингом своей популярности. Также здесь можно узнать НОВОСТИ. В ФОТОАЛЬБОМЕ находятся все сделанные вами фотографии. Их можно удалять.



Гараж – здесь вы можете рассмотреть свои транспортные средства и получить подробную информацию по каждому из них.

ВНИМАНИЕ: размер гаража определяет количество машин, которыми вы можете владеть. Когда гараж заполнен, необходимо купить другой дом. Вы можете иметь несколько домов. После этого можно переместить машины из одного гаража в другой, воспользовавшись опцией "Список".



Торговля – вы можете не только покупать транспортные средства, но и перепродавать их (например, если гараж полон), просматривать текущие сделки и вести дела с любым игроком из любой точки земного шара!



Персонаж – изменение одежды или внешности персонажа. Чтобы покупать одежду и аксессуары в магазинах острова, нужно платить за них купонами. Для получения купонов необходимо выполнять задания. Внимание: если вы покинете дом, не выбрав транспортное средство в гараже, то будете совершать поездку на транспортном средстве, выбранном по умолчанию.

ГАВАЙИ И ОКРУЖАЮЩАЯ ТЕРРИТОРИЯ



Чтобы открыть карту, нажмите M. В зависимости от того, что вы хотите найти (заезды, ключевые места, игроки), вы можете использовать различные фильтры*, чтобы изменять объем информации, отображаемой на карте.

Опция "Закладки" позволяет мгновенно отправиться в определенную точку на карте. Впрочем, с помощью этой функции нельзя отправиться в неисследованную (черную) зону.

Внимание: вы можете сразу отправиться в заезд или ключевое место, показанное на карте, только если оно находится в исследованной (синей) зоне.

**Фильтры: фильтры позволяют скрывать и отображать различные нужные вам места, а также локации, которые были открыты впоследствии. По умолчанию показываются все доступные места.*

Условные обозначения:



Гонка
(см. Развлечения и мероприятия, стр. 13)

Заезд на скорость
(см. Развлечения и мероприятия, стр. 13)

Заезд на время
(см. Развлечения и мероприятия, стр. 13)

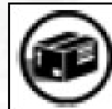
Топ-модель
(см. Развлечения и мероприятия, стр. 13)

Попутчик
(см. Развлечения и мероприятия, стр. 13)

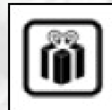
Перегон транспорта
(см. Развлечения и мероприятия, стр. 13).



Курьер
(см. Развлечения и мероприятия, стр. 13).



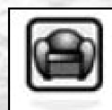
Магазин одежды и аксессуаров
Здесь вы можете найти все, что душе угодно, для пополнения гардероба своего персонажа.



Дом
(см. Где остановиться, стр. 8)



Клуб
Вы можете создать свой собственный клуб и пригласить в него других игроков или стать членом существующего клуба.



Драйв-ин
Драйв-ин - это место, где вы можете предложить другим игрокам свои пользовательские заезды и принять участие в заездах других игроков.



Автосалон
(см. Нужны колеса?, стр. 17)



Салон продажи мотоциклов
(см. Нужны колеса?, стр. 17)



Салон продажи старых автомобилей
Заезжайте сюда почаще, чтобы отыскать редкие автомобили. Их доступность и цена будут зависеть от поставок и спроса. Впрочем, машину, которой нет в наличии, можно зарезервировать.



Агентство проката автомобилей
Не хватает наличных для покупки машины своей мечты?
На острове расположено несколько агентств по прокату машин, которые могут предложить напрокат транспортные средства различных категорий на 10 или 20 минут.
Внимание: если вы оставите машину, взятую напрокат (смените машину в гараже или во время гонки), то арендованное транспортное средство мгновенно возвращается в агентство.



Покрасочная мастерская
Пришло время освежить боевую раскраску?



Агентство недвижимости
По мере того как растет ваша коллекция автомобилей, вам будет необходимо их где-то хранить, поэтому придется купить гараж. Работающие на острове риэлторы предлагают различную недвижимость по разным ценам. Вы можете посмотреть дом перед покупкой, а также продать ненужный дом.



Тюнинг-сервис



После покупки транспортного средства можно отправиться в один из тюнинг-сервисов. Улучшение производительности заметно скажется на характеристиках транспортного средства. Каждая мастерская специализируется на определенных брендах и запчастях.

Дом на продажу



Разъезжая по острову, вы можете найти дом своей мечты – выберите опцию "Найти риэлтора" и следуйте указаниям GPS, чтобы заключить с ним сделку.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ И МЕРОПРИЯТИЯ

Заезды

Для участия в некоторых заездах необходимо использовать определенное транспортное средство или достичь определенного ранга. В режимах одиночной игры, сетевой игры и клуба доступно несколько типов заездов:

Гонка (одиночная игра/сетевая игра/клуб) – побеждает тот, кто первым пересечет финишную линию. Внимание: перед тем как присоединиться к гонке, проверьте, соответствует ли ваше транспортное средство нужному уровню и группе.
Заезд на скорость (одиночная игра/сетевая игра/клуб) – промчитесь на максимальной скорости мимо радаров... счет определяется средней скоростью!
Также существуют заезды на скорость, в которых необходимо набрать максимальную скорость за определенное время.
Заезд на время (одиночная игра) – гонка на время.

Пользовательский заезд (одиночная игра/сетевая игра)

Вы можете создавать собственные пользовательские заезды в редакторе (см. меню паузы, стр. 18).

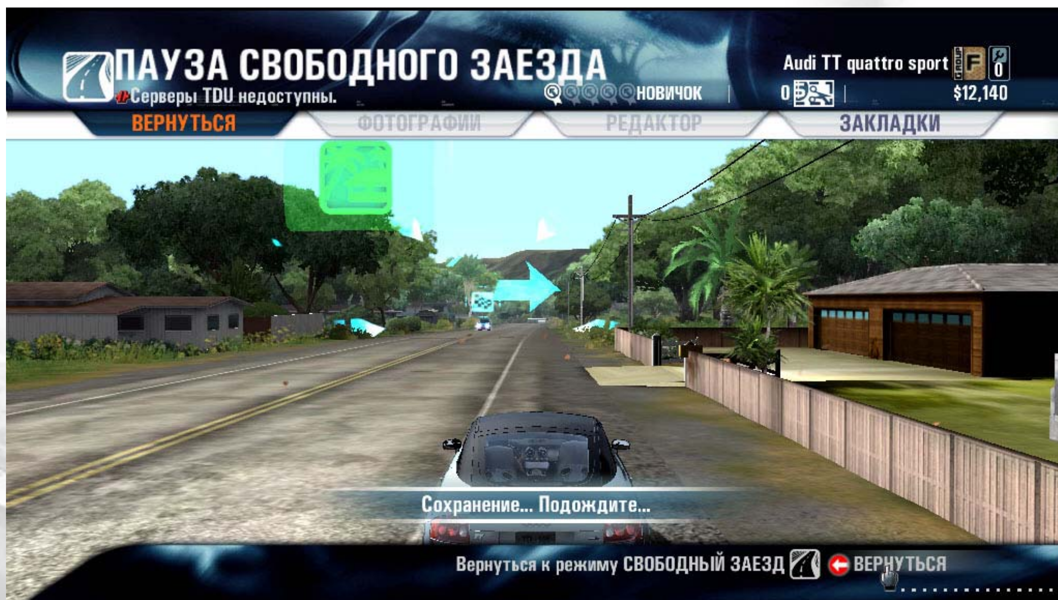
Быстрый заезд (одиночная игра/сетевая игра)

Вас пригласил на заезд другой игрок. (ВНИМАНИЕ: перед началом один из игроков должен разместить финишную линию.) Удастся ли вам пересечь финишную черту прежде, чем это сделает ваш противник? Вы можете использовать любой маршрут, только держитесь подальше от других машин и следите за копами!
Когда вы встречаете других водителей в режиме свободного заезда, можете мигнуть фарами, нажав кнопку Enter, чтобы вызвать их на соревнование.

Задания (одиночная игра)

В левой части экрана появится шкала, показывающая прогресс выполнения задания. Берегитесь полиции!

ВРЕМЯ ОТДОХНУТЬ



Нажмите клавишу P, чтобы открыть меню паузы.

Фото
После получения доступа к этой возможности вы сможете делать фотографии. Их можно просмотреть дома в фотоальбоме.

Редактор
После получения доступа к этой возможности вы сможете создавать свои собственные заезды. Вы можете создавать гонку по своему маршруту и со своим набором правил!

Закладки
Вы можете отметить на карте любое место, а затем мгновенно туда отправиться.

Вы можете вызвать главное меню в любом окне, нажав клавишу Esc.



Настройки

Онлайн – игровые настройки для сетевой игры.

Настройки игры – помощь в вождении, положение сиденья и ставка.

Управление – изменение назначения клавиш и устройств управления (управление нельзя настраивать во время заезда).

Звук – настройки звука.

Настройки экрана – изменение настроек экранного дисплея.

Язык – язык, использующийся в игре (доступно только на главном экране).

Графика – изменение разрешения, частоты обновления, сглаживания, HDR, яркости и детализации графики.

Голоса – настройка голосов игроков.

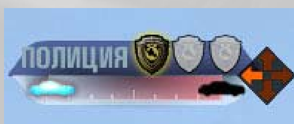
ЗА РУЛЕМ (ЭКРАННЫЙ ДИСПЛЕЙ)



• **Шкала вождения** - избегайте столкновения, аварий и/или схождения с трассы. Если шкала опустеет, гонка будет проиграна.



• **Шкала скорости** – наберите нужную скорость, чтобы выиграть заезд.



• **Индикатор полиции** - появляется тогда, когда полиция зафиксировала нарушение правил. Три полицейских значка обозначают количество патрульных машин, принимающих участие в преследовании. Значок с четырьмя стрелками справа от панели полиции показывает местонахождение полиции относительно вашего транспортного средства. Чем ближе находится значок машинки под панелью полиции, тем более упорно вас будут преследовать полицейские. Если значок отдаляется, значит, копы прекращают преследование.



1. GPS – вы можете использовать приемник GPS, чтобы ориентироваться, следовать по маршруту и получать различную информацию. Также здесь в реальном времени отображается расстояние от вашего местоположения до пункта назначения.
2. Спидометр и тахометр - здесь отображается скорость вашего транспортного средства (MPH, миль/час) и обороты двигателя (RPM, об/мин).
3. Имя другого игрока (онлайн) или бота (оффлайн).
4. Пробег.



1. Контрольная точка
2. Время
3. Место в гонке
4. Указатель направления

НУЖНЫ КОЛЕСА?

В различных демонстрационных залах Гавайев находится множество машин и мотоциклов. Когда вы выбираете себе транспортное средство, то можете ознакомиться с его параметрами и даже совершить короткий тестовый заезд, чтобы принять решение о покупке.



При покупке...

Вы можете выбрать колеса, цвет машины, а также цвет и материал обивки салона. После этого остается только отдать деньги...

Тюнинг и перепродажа транспортного средства

После покупки вы можете нанести визит в одну из мастерских тюнинга.

Можно улучшить технические характеристики транспортного средства. Каждая мастерская специализируется на определенных компаниях и типах запчастей.

Вы можете продать транспортное средство в разделе торговли.

Внимание: любой тюнинг является окончательным и в некоторых случаях может перевести транспортное средство в другую группу.

АВТОРСКИЕ ПРАВА

AC и соответствующая интеллектуальная собственность являются зарегистрированными торговыми марками Acedes Holdings LLC.
Alfa Romeo является зарегистрированной торговой маркой, принадлежащей Fiat Auto S.p.A., и используется по лицензии Fiat Auto S.p.A.
Ascari и соответствующая интеллектуальная собственность являются зарегистрированными торговыми марками Ascari Cars Ltd
Aston Martin, DB4 GT Zagato, DB7 Zagato, DB9 Coupe, DB9 Volante, V8 Vantage, Vanquish S и эмблема Aston Martin являются торговыми марками, принадлежащими Aston Martin Lagonda © 2006 Aston Martin Lagonda
Торговые марки, патенты на промышленные образцы и охраняемые авторским правом материалы используются с разрешения AUDI AG.
Торговые марки General Motors используются по лицензии компанией Atari, Inc
"Caterham", "CSR 260", "Seven", эмблема "7" и соответствующая интеллектуальная собственность являются зарегистрированными торговыми марками Caterham Cars Limited.
Chrysler®, Plymouth®, Hemi® и соответствующие эмблемы, названия моделей транспортных средств и торговые платья являются торговыми марками DaimlerChrysler Corporation и используются по лицензии. ©DaimlerChrysler Corporation 2006.
Dodge и HEMI являются торговыми марками DaimlerChrysler Corporation. Dodge Viper SRT-10, Dodge Challenger R/T, Dodge Viper SRT-10 Coupe, Dodge Charger Super Bee HEMI и их торговые платья используются по лицензии компанией Atari, Inc. © DaimlerChrysler Corporation 2006.
Официальный лицензированный продукт Ducati Motor Holding S.p.A.
Ducati и соответствующая интеллектуальная собственность являются зарегистрированными торговыми марками DUCATI MOTOR HOLDING S.p.A..
Edonis и соответствующая интеллектуальная собственность являются зарегистрированными торговыми марками B.Engineering
Farboud и соответствующая интеллектуальная собственность являются зарегистрированными торговыми марками Farboud Sports Cars Ltd.
Произведено по лицензии Ferrari S.p.A. FERRARI, эмблема PRANCING HORSE, все соответствующие эмблемы и дизайнерские работы являются торговыми марками Ferrari S.p.A. Дизайн машин Ferrari охраняется как собственность компании Ferrari в соответствии с правилами защиты дизайнерских решений, торговых марок и торгового платья.
Ford Oval и таблички с именем являются зарегистрированными торговыми марками, которые принадлежат Ford Motor Company
Jaguar, E-Type Coupe, XJ220, XK Convertible, XK Coupe, XKR Coupe и логотип Leaper являются торговыми марками, принадлежащими Jaguar Cars Limited
© 2006 Jaguar Cars Limited
Kawasaki, Ninja ZX-10R, Ninja ZX-12R & Z1000 являются торговыми марками, принадлежащими компании KAWASAKI MOTOR CORP., U.S.A., которая не является производителем либо издателем данного продукта. Потребительские запросы следует направлять в ATARI, inc. по адресу 417 Fifth Avenue, Нью-Йорк, NY 10016.
Названия, эмблемы и дизайн Koenigsegg, CC8S и CCR являются торговыми марками и/или интеллектуальной собственностью Koenigsegg Automotive AB и используются по лицензии компанией Atari, Inc.
Торговые марки Lamborghini, авторские права и права на дизайн Diablo, Gallardo, 400GT, 350 GT, Miura, LM002, Countach используются по лицензии Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy.
LEXUS, IS350, GS450h, LS430, SC430 и все связанные марки, эмблемы и дизайн являются интеллектуальной собственностью Toyota Motor Corporation и используются с разрешения этой компании.
Lotus, эмблемы Lotus Circle и Lotus Esprit являются зарегистрированными торговыми марками и/или интеллектуальной собственностью Group Lotus plc.
Производится по лицензии.

MASERATI, эмблема Trident, все связанные эмблемы и дизайн являются торговыми марками Maserati S.p.A. Дизайн кузовов машин Maserati охраняется как собственность Maserati S.p.A. в соответствии с законодательством по охране торговых марок, дизайна, авторских прав и торгового платья.
"McLaren" является зарегистрированной торговой маркой McLaren Racing Limited и используется по лицензии компанией Atari Inc. с разрешения McLaren Group Limited.
DaimlerChrysler, эмблемы Three Pointed Star in a Ring и Three Pointed Star in a
Laurel Wreath и Mercedes-Benz являются торговыми марками и лицензированной собственностью DaimlerChrysler AG и используются по лицензии компанией Atari Inc.
MV Agusta и связанная интеллектуальная собственность являются зарегистрированными торговыми марками MV AGUSTA MOTOR S.p.A.
Официальный продукт Nissan. Nissan, Infiniti, NISMO, 350Z, Skyline GTR R34, G35 и все связанные символы, эмблемы и дизайн являются торговыми марками Nissan Motor Co., Ltd. и используются по лицензии компанией Atari, Inc.
Лицензированный продукт Noble Moy Automotive Ltd.
Pagani и связанная интеллектуальная собственность являются зарегистрированными торговыми марками Pagani Automobili S.p.A.
Saleen® и все названия соответствующих моделей, а также их дизайн являются зарегистрированными торговыми марками Saleen, Inc. и используются по лицензии компанией Atari, Inc. ©Saleen, Inc. 2006
Shelby®, Cobra®, эмблема "Cobra Snake"™, GT-500® и дизайн (торговое платье) Shelby Cobra Daytona Coupe являются зарегистрированными торговыми марками Carroll Shelby и Carroll Shelby Licensing, Inc. и используются по лицензии.
© 2006 Spyker Cars N.V. Все права защищены.
Spyker и эмблема Spyker являются торговыми марками Spyker Cars N.V.
Triumph используется по лицензии Triumph Designs Limited. Все права защищены.
TVR и связанная интеллектуальная собственность являются торговыми марками TVR Engineering Ltd.
Торговые марки, патенты на дизайн и авторские права используются с разрешения владельца - Volkswagen AG.
Wiesmann и связанная интеллектуальная собственность являются торговыми марками Wiesmann GmbH & Co. KG

СОЗДАТЕЛИ МУЗЫКИ

Оригинальная музыка:
Авторы и продюсеры Gan Juan и Rich Aitken
Записано, спродюсировано и смикшировано на Nimrod Studios
Собственность Nimrod Productions Ltd
Контроль Marc Canham
www.nimrodproductions.com
"9 Volter", исполнитель Colour of Fire
Авторы Richards/Jones
Издатель Riverman Publishing Ltd.
Лицензированная собственность Riverman Records Ltd.
www.riverman.co.uk
"And I'm Hip", исполнитель Sgt Rock
Автор Jim Burke
Собственность Jezebel Records (отделение Universal Music Operations Ltd)
Лицензировано с разрешения отдела лицензирования Film & TV
Часть Universal Music Group
"Angels Go Bald: Too", исполнитель Howie B
Текст и музыка - Howard Bernstein
Издатель Sony/ATV Music Publishing
Собственность Polydor UK Ltd
Лицензировано с разрешения отдела лицензирования Film & TV
Часть Universal Music Group
"Another Excuse", исполнитель Soulwax (7'44") BE-P01-05-00044
Авторы и композиторы Nancy Whang - David Dewaele / Stephen Dewaele
Издатель Strictly Confidential / We'll Sue You (83.34%) / C.C.
Продюсировано Soulwax, смикшировано DFA. Вокал - Nancy Whang, собственность ее же.
Мастеринг Nilesh Patel в The Exchange; дополнительная правка Piet De Wagter в Equus.
Песня с альбома "Nite versions".
Оригинальная версия находится на альбоме "Any Minute Now"
(p) & © 2005 Play It Again Sam [PIAS]
www.pias.com – www.soulwax.com
"A Gritty Nitty", исполнитель The Pazant Brothers
(Edward Bland) Rockin' Music
Авторские права на данную аудиозапись принадлежат Ace Records Ltd
(P) 1971 Ace Records Ltd
Песня с альбома BGP CD "The Pazant Brothers – The Brothers Funk"
(CDBGPD 171). ISRC#: GBBHN0501823
"Back Again", исполнитель Boy Kill Boy
Текст и музыка Carr/Chase/Mahmood/Peck, издано Sony/ATV Music Publishing
Собственность Mercury Records (London) Ltd
Лицензия предоставлена с согласия отдела по лицензированию Film & TV
Часть Universal Music Group
"Big Bird", исполнитель Eddie Floyd
Композиторы Booker T. Jones Jnr. и Eddie Floyd
Исполнитель Eddie Floyd
Издатель Rondor Music London Ltd по поручению Easy Memphis Music Corp
© Cotillion Music Inc. / Warner-Tamerlane Music Corp.
С разрешения Warner/Chappell Music Limited
Из альбома "Rare Stamps" (Stax 88013)
Собственность Concord Music Group, Inc.
"Black Powder", исполнитель Motor
Авторы Bryan Barton, Oliver Grasset
Исполнитель и продюсер Motor
Издатель Chrysalis Music Ltd
(p) 2006 Mute Records Limited

Лицензированная собственность Mute Records Limited
"Carbon Kid", исполнитель Alpinestars
Композиторы Richard Woolgar и Glyn Thomas
© Warner Chappell Music Publishing Limited
С разрешения Warner/Chappell Music Limited
Лицензированная собственность Riverman Records Ltd.
(www.riverman.co.uk)
"Cissy Popcorn", исполнитель Preston Love
Автор Wilton Lewis Felder Sr.
Издатель Chrysalis Music Ltd
Правами на данную аудиозапись обладает Preston Love (P) 1969 Preston Love, по лицензии Ace Records Ltd.
Песня с диска BGP CD "Super Funk 3" (CDBGPD 148)
"Compute", исполнитель Soulwax (5’32") BE-P01-05-00079
Авторы и композиторы David Dewaele и Stephen Dewaele
Продюсировано, смикшировано и отредактировано Soulwax на Soulwax studio.
Издатель Strictly Confidential/We’ll Sue You
Песня с альбома "Nite versions"
Оригинальная версия находится на альбоме "Any Minute Now"
(p) & © 2005 Play It Again Sam [PIAS]
www.pias.com – www.soulwax.com
"Comin’ Down", исполнитель The View
Исполнитель The View
Слова и музыка Webster / Falconer
Издатель Universal Music Publishing Ltd
C/O Two Thumbs Ltd 2006
"Feels Closer", исполнитель Layo & Bushwacka! feat. Mino Cinelu
Автор Layo Paskin/Matthew Benjamin.
Издатель Chrysalis Music Ltd (PRS) © Olmeto Records 2006.
Взято из альбома 'Feels Closer' by Layo & Bushwacka!
www.olmetorecords.com
"Finally Free", исполнитель Clearlake
Музыка Clearlake
Издатель Chrysalis Music Ltd
P & C 2006 Domino Recording Co Ltd
Лицензированная собственность Domino Recording co Ltd
www.dominorecordco.com www.clearlakeuk.com
Песня из альбома 'Amber' WIGCD152
"Fix The Cracks", исполнитель Humanzi
Авторы Rutledge/Gallagher/Lonergan/Mulrooney
Издатель BMG Music Publishing Ltd
Собственность Polydor UK Ltd
Лицензировано с разрешения отдела лицензирования Film & TV
Часть Universal Music Group
"Funk #49" (Walsh/Peters/Fox)
Исполнитель The James Gang
Издатель Universal Music Publishing Ltd
Собственность MCA Records Inc / Universal-Island Records Ltd
Лицензировано с разрешения отдела лицензирования Film & TV
Часть Universal Music Group
"Funky Chicken", исполнитель Preston Love
Автор Wilton Lewis Felder Sr.
Издатель Chrysalis Music Ltd
Авторскими правами на данную аудиозапись обладает Preston Love (P) 1969 Preston Love, по лицензии Ace Records Ltd.
Песня с альбома BGP CD "Super Funk 3" (CDBGPD 148)

"Handshakes", исполнитель Metric
Last Gang Records по лицензии Drowned in Sound
Авторы James Shaw и Emily Haines
Издатель Chrysalis Music Ltd
"He's Gonna Step On You Again" aka "Step On"
Авторы John Kongos и Chris Demtrious
© Tapestry Music Limited
(p) Tuesday Productions , Исполнитель John Kongos
"Here We Go" – Broken Dolls
Исполнитель Broken Dolls
Авторы James Conolly и John Garrison
Лицензированная собственность Southern Fried Records
"Hired Goons" - Evil 9
Авторы и продюсеры Tom Beaufoy и Pat Pardy
Издатель Marine Parade Music Ltd/Bucks Music Ltd.
(P) Marine Parade Music Ltd 2004
© Marine Parade Music Ltd. 2004
www.marineparade.net
Песня с альбома Marine Parade "You Can be Special Too...."
"I Live For", исполнитель Johnny Panic
Автор Solly/Francis/Shock/Bryan
Текст Solly
Микширование Chris Sheldon
Издатель Kobalt Music
Лицензированная собственность Xtaster
"(I'm A) Road Runner" – Jr Walker & The All Stars
Текст и музыка - Brian Holland, Lamont Dozier и Eddie Holland © 1965,
Stone Agate Music, USA Jobete Music Co Inc/EMI Music Publishing Ltd, London WC2H 0QY
Собственность Motown Records / Universal-Island Records Ltd
Лицензировано с разрешения отдела лицензирования Film & TV
Часть Universal Music Group
"Information"
Авторы Luke May, Liam May и Craig Higgins
© Year Zero Music, управление Bucks Music Group Limited
(p) Собственность Black Daniel
"No One Knows (UNKLE remix)" – Queens Of The Stone Age.
Текст и музыка - Josh Homme Nick Oliveri и Mark Lanegan
© 2003, Heavenly Songs/ EMI Music Publishing Ltd/ Board Stiff Music/
Natural Light Music, London WC2H 0QY
Издатель Universal Music Publishing Ltd
(EMI имеет 5% с прибыли Mark Lanegan)
Собственность Interscope Records / Polydor UK Ltd
Лицензировано с разрешения отдела лицензирования Film & TV
Часть Universal Music Group
"PWSteal.Ldpinch.D", исполнитель AFX
Автор и продюсер Richard D. James
Издатель Chrysalis Music Ltd
(P) & © 2006 Rephlex
"Restless", исполнитель The Cobras
Авторы Steve Cropper и Jimmy Johnson
Исполнитель The Cobras
Издатель Rondor Music London Ltd по поручению Easy Memphis Music Corp
Песня с сингла "Restless" (Stax 148)
Собственность Concord Music Group, Inc.
"Sling Shot", исполнитель Lefties Soul Connection
Композитор A.A. Bartels, O.C. Smit, B. Bosman, C. Vogel
Издатель Twee Publishing/Chrysalis Benelux

"Silver Buddha", исполнитель The Domes of Silence
Автор и исполнитель The Domes of Silence
Из альбома "Mescaline"
Лицензированная собственность Nimrod Productions 2006
www.domesofsilence.com
"Time2Move On" - Malarky
Исполнитель Malarky
Автор Hensel / Lloyd-Lewis
Лицензированная собственность Malarky
"You're Wasting My Time (PT1)" - Billy Garner
(Dave Hamilton, Billy Garner)
Rockin Music
(P)1970 Ace Records Ltd.
Песня с альбома BGP CD 'Super Funk 2' CDBGPD 137

СТОРОННЕЕ ПО

Powered by AUDILE Perceptual Audio Rendering Technology ©2003 INRIA
http://www-sop.inria.fr/reves/audile

Используется Havoc™ Physics.
Все права защищены 1999-2004 Havok.com Inc.
(и лицензиары). Все права защищены.
См. www.havok.com.

Используется Bink Video.
Все права защищены© 1997-2006, RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3
технология сжатия звука используется по лицензии Fraunhofer IIS и Thomson. Данное программное обеспечение частично использует работы Independent JPEG Group.

В данном продукте используется программное обеспечение по лицензии GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. GameSpy и эмблема "Powered by GameSpy" являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены.

Эта игра может включать в себя технологию, такую как производимое IGA Worldwide INC. ПО, позволяющее принимать рекламные сообщения, которые будут появляться в игре и в контексте для повышения реализма. Чтобы выбрать отображаемую информацию, IGA использует IP-адрес компьютера, на котором запущена игра. IP-адрес используется для определения страны или города проживания игрока, игры, размера и длительности отображения информации в игре и длительности игрового сеанса. IGA не использует IP-адрес для установления личности игрока. Данная рекламная технология встроена в игру; если вы отказываетесь использовать данную технологию, не используйте эту игру, подключившись к Интернет. Более подробная информация по политике соблюдения права на частную жизнь компании IGA Worldwide, INC. находится по адресу www.igaworldwide.com/privacy.html.

EDEN GAMES
STUDIO DIRECTORS
Stephane Baudet
David Nadal
GAME DIRECTORS
Stephane Beley
Frederic Jay
Pierre-Arnaud Lambert
PRODUCERS
Ahmed Boukhelifa
Christophe Laboureau
ASSISTANT PRODUCER
Yann Loosli
TECHNICAL DIRECTORS
Stephane Beley
Didier Blanche
DEVTEAM PC
LEAD TEAM PC
Carl Pedimina (Krysalide)
RENDERING TEAM
Vincent Duboisdendien
David Wong
ONLINE TEAM
ONLINE LEAD
Franck Maestre
PROGRAMMERS
Ludovic Balsan
Yvan Kalafatov
Alexandre Perrin (Artefacts)
PHYSICS
Sebastien Tixier
AUDIO
Nicolas Schaller
AI & FRONT-END
Mathias Tamayo
DESIGN TEAM PC
GAME DESIGN & FRONT-END
Boris Mellet
DEV TEAM X360
RENDERING TEAM
RENDERING LEAD
Didier blanche
PROGRAMMERS
Guillaume Carrez
Vincent Duboisdendien
Benoit Lemaire
Carl Pedimina (Krysalide)
David Wong
Laurent Zaslavsky
SCENARIC AND GAME EDITOR TEAM
SCENARIC AND GAME EDITOR LEAD
Alain Jarniou
PROGRAMMERS
Julien Audran
Stephane Caillet
Francois Guibert
Guillaume Pagnier
PHYSICS TEAM
PHYSICS LEAD
Sebastien Tixier
AUDIO TEAM
AUDIO LEAD
David Alloza
PROGRAMMERS
Katharine Neil
Nicolas Schaller
ONLINE TEAM
ONLINE LEAD
Franck Maestre
PROGRAMMERS
Ludovic Balsan
Yvan Kalafatov
Frederic Manisse
Alexandre Perrin (Artefacts)
AI & FRONT-END TEAM
AI & FRONT-END LEAD
Mathias Tamayo
PROGRAMMERS
Thomas Minet
Stephane Randanne (Artefacts)
WORLDBUILDER TOOL'S TEAM
WORLDBUILDER LEAD
Laurent Renoux
PROGRAMMERS
Julien Audran
Guillaume Pagnier
DESIGN TEAM X360
LEAD GAME DESIGNER
Sylvain Branchu
GAME DESIGNERS
Boris Mellet
Paul Narducci
LEVEL DESIGNERS
Alexis Madinier
Frederic Marchetti
Nicolas Pacaut
Sebastien Confoulan
INTRO CINEMATIC
Bruno Marion
ART TEAM X360
ART DIRECTOR
Benoit Boucher
CARS
CARS LEAD
Hugues Poncet

ARTISTS
Guillaume Bachmann
Damien Canderle
Alexandre Deransy (Trainee)
David Guillaume
Florian Jugon (Trainee)
Sebastien Teulade
FRONT-END & CINEMATICS LEAD
DESIGNER
Boris Mellet
FRONT-END DESIGNERS
Miguel Coimbra
ISLAND
BACKGROUNDS LEAD
Jean Marc Torroella
ARTISTS
Marina Arnaudova
Julien Dos Reis
Philipe Doumeng
Natacha Ramonatxo
KEY LOCATIONS
LEAD ARTIST
Frederic Taquet
CHARACTERS & SKINNING
ARTISTS
Benjamin Bertrand
Jean-Baptiste Reynaud
FX
FX LEAD
Benoit Boucher
ARTISTS
Mathias Baillet
Julien Dos Reis
Sebastien Laban
David Louis
ANIMATION & CINEMATICS
LEAD ARTIST
Arnaud Lhomme
ARTIST
Sandrine Herve
EXTERNAL
AMC STUDIO
ARTEFACTS-STUDIO
MANAGEMENT
Bruno Chabanel
LEAD VEHICLE
Emmanuel Aubert
VEHICLE ARTISTS
Lionel Billault
Freddy Bonisoli
Martin Collet
Jeremy Crabos
David Gagnerot
Jerome Kedzierski
Frederic Morihain
Yann Vanderme
TRAFFIC VEHICLE ARTISTS
Francois Bellotto
Guillaume Curt
Yvain Mivielle
Marie Meirieu
Yann Vanderme
BACKGROUNDS
Emmanuel Aubert
Lionel Billault
2D ART
David Ouk
Regis Torres
Bruno Xiberras
CCJA
Christophe Champlong
Jean-Luc Damieux-Verdeau
Cedric Lepiller
Jean-Philippe Pollien
KRYSALIDE
Gaetan Boutet
Sebastien Debourg
Pierre Descubes
Yoann Lori
Cedric Peravernay
Romaric Rivallin
Clinton Wennink
RABCAT
www.rabcat.com
MANAGEMENT
Arnold Bluml
Thomas Schleischitz
Christof Stanits
PROJECT MANAGER
Thomas Schleischitz
LEAD ARTISTS
Christian Eichler
Simon Kaiser
Wolfram Neuer
VEHICLE ARTISTS
Omar Chowdhury
Alexander Fukari
Ronald Kalchhauser
Alexander Peters
Benedikt Podlesnigg
Werner Potzelberger
Johannes Schiehssl
Florian Schodl
Thomas Seiger
Philip Unger
Roland Wolf
VIRTUOS LTD
3D ARTISTS
Huang Biwen
Lai Ji
Li Ye
Lin Feng

Meng Hao
Ni Na
Song Qi
Tang Jianjiang
Wu Wei
Xu Kunpeng
Zhang Caojie
Zhao Qi
LEAD ARTIST
Cheng Yu
PRODUCTION DIRECTOR
Pan Feng
CEO
Gilles Langourieux
MELBOURNE HOUSE
Keith LeClezio
Holger Liebnitz
Jun Matsuo
Garth Midgley
INDEPENDENTS
Francois Beudin
Frederic Bousquet
Regis Capotosto
Romain Chavanne
Julien Chiari
Filippo Lottici
Stefano Maddio
Patrik Marek
Gael Marlier
Gianlucca Miragoli
Sabine Morlat
Fabio Riboli
Laurent Russo
SOUND TEAM X360
LEAD SOUND DESIGNER
Vincent Le Meur
SOUND DESIGNER
Thomas Fontin
EXTERNAL (SOUND)
VEHICLE SOUNDS
Greg Hill - Soundwave Concepts
EXTERNAL (MUSIC)
NIMROD
Marc Canham
KOKA MEDIA
Antoine Ressaussiere
EXTERNAL (VOICES)
USA
HIFI-GENIE PRODUCTIONS
Philippe David
ACTORS
Sharon Mann
Christine Flowers
Matthew Geczy
David Gassman
FRANCE
Dune Sound Paris
ACTORS
Jean Berangere
Naike Fauveau
Emmanuel Gradi
Nathalie Homs
Jean Pascal Quilichini
Philippe Roullier
GERMANY
R&T Das Team/LocaTRANS
ACTORS
Cornelia Bitsch
Thomas Hohne
Stefan Muller-Ruppert
Sabine Murza
SPAIN
Synthesis Iberia S.L.
ACTORS
Antonio Abenojar
Inma Gallego
Javier Gamir
Ivan Guerrero
Ana Jimenez
Salome Larrucea
ITALY
Synthesis International
ACTORS
Gobbi Angiolina
Massironi Cinzia
Rosa Gigi
Sandri Luca
De Luca Lorella
Bertolas Renata
KOREA
Red House Digital Recording Studio
ACTORS
Suk-hwan, Kim
Hea-sung, Kuan
TAIWAN
Coorsmedia
ACTORS
Chen huang dian
He shi fang
Liang gang hua
Lu yi jun
Ma jia xuan
JAPAN
ACTORS
Riki Kitazawa
Kei Kobayashi
Aki Unone
Yasuhiro
ADMINISTRATION TEAM
Loic DALBEGUE Malika FARES Virginie GEFFROY Christophe LAY Jennifer MERLINO Jennifer MILLION Emmanuel OUALID

Thibaut QUESSON
INTERNAL QA TEAM
QA LEAD
Rothana Kuon
TESTERS
Pascal Biren
Kim Ea
Yvan Perez
CORE TECHNOLOGY TEAM
MANAGERS
Stephane Beley
Jean Yves Geffroy
Frederic Jay
TOOLS
LEAD PROGRAMMER
Cedric Vidal-Duvernet
3D TOOL : CORE PROGRAMMERS
Nicolas Chevolot
Yannick Rousseau
Cedric Vidal-Duvernet
3D TOOL : RENDERING & SHADERS
Michel Galliard
SCENARIC
Stephane Clement
Sylvain Ruard-Dumaine
LIGHTING
Thierry Jouin
ANIMATION & CINEMATICS
Arnaud Gicquel
PIPELINE & LIBRARIES
ANIMATION & CINEMATICS
Awen Limbourg
2D & 3D DATA EXPORT & PROCESSING
Kacem Bekri
PARTICLE FX & AUDIO
Laurent Giroud
LIBRARIES PROGRAMMERS
Ludovic Chabanon
Philippe Decouchon
Jean Michel Herve
Martin Korolczuk
Cyril Marlin
Mickael Pointier

ЛОКАЛИЗАЦИЯ (АКЕЛЛА)

РУКОВОДИТЕЛЬ ЛОКАЛИЗАЦИИ
Александр Любов
ПЕРЕВОД
Александр Соганов
Анастасия Муратова
РЕДАКТУРА
Владимир Рожин
РУКОВОДИТЕЛЬ ТЕСТИРОВАНИЯ
Земляной Андрей (ЗяМа)
ТЕСТЕРЫ
Кузьмин Андрей (Angel)
Сабаури Николай (Jars)
Плаксин Антон (Мурка)
Кузьмицкий Антон (Dr. Zoidberg)
Попович Андрей (Andy Jr)
Пашин Александр (Boggus)

УСТРАНЕНИЕ НЕИСПРАВНОСТЕЙ

ПРОБЛЕМЫ С ПРОГРАММНЫМ ОБЕСПЕЧЕНИЕМ?
Ниже приведены способы устранения большинства неисправностей в последних играх, использующих DirectX.

Проверка конфигурации системы
Пожалуйста, проверьте, удовлетворяет ли ваша система требованиям, указанным на упаковке с игрой.

Если вы не знаете конфигурацию своего компьютера, то вам поможет средство диагностики DirectX. Чтобы запустить средство диагностики DirectX, нажмите кнопку "Пуск", затем "Выполнить". В открывшемся окне введите команду DXDIAG. Появится окно средства диагностики DirectX, в котором указаны все характеристики вашей системы, графических и звуковых адаптеров. С помощью данной программы можно проверять работоспособность графической и звуковой систем, если выбрать проверки DirectDraw, Direct3D и DirectSound.

Внимание: мы не рекомендуем вам изменять настройки системы в средстве диагностики DirectX, если вы не являетесь опытным пользователем.

Перед запуском игры
В некоторых случаях запущенные на компьютере программы могут использовать ресурсы, необходимые для правильной работы игры. Не все такие программы можно заметить, и некоторые из них автоматически загружаются при загрузке системы. Есть несколько программ (т.н. "фоновые задачи"), которые всегда запущены в системе. В некоторых случаях такие программы могут вызвать "зависание" или "вылетание" игры. Поэтому перед запуском игры рекомендуется отключить фоновые задачи.

Если на вашей системе запущен антивирус или средство защиты от сбоев, и вам не запрещено отключать его, то рекомендуется закрыть или выключить данную программу перед запуском игры. Чтобы закрыть программу, найдите ее значок в панели задач Windows. Щелкните по нему правой кнопкой и выберите опцию "Закрыть", "Отключить" и т.п.

После отключения антивирусов и программ защиты от сбоев необходимо отключить фоновые задачи, которые в некоторых случаях могут помешать установке и нормальной работе игры. Более подробная информация находится в разделе "Как завершить все ненужные фоновые задачи".

Очистка системы
Перед установкой любого программного обеспечения необходимо добиться оптимального рабочего состояния жесткого диска. Мы рекомендуем вам принять за правило проведение регулярной "уборки" на вашем компьютере. Проверка диска, дефрагментация и очистка диска - вот те средства, которые позволят поддерживать компьютер в порядке. Такая полезная привычка обеспечивает запуск самых новых игр с минимальными проблемами. В дополнение к этому "чистая" система будет работать более эффективно, и другие используемые вами программы будут работать быстрее и стабильнее.
Более подробная информация по проверке диска, дефрагментации и очистке диска содержится в справке Windows.

Использование справки Windows.
1. Нажмите кнопку "Пуск" и выберите пункт "Справка" (в Windows XP - "Справка и поддержка"), чтобы вызвать руководство по использованию Windows.
2. Зайдите в раздел "Поиск" и введите нужные ключевые слова, например "ScanDisk" (Win 98/ME), "Error-checking" (Win 2000/XP), "Поиск и устранение ошибок на диске" и "Очистка диска", чтобы перейти в нужный раздел руководства.

Игра "зависает" или "вылетает"?
При запуске игр, которые используют последнюю версию DirectX, необходимо убедиться, что на вашем компьютере установлена последняя версия драйвера для видеокарты. Это поможет избежать "вылетания" и "зависания" игр.

Во-первых, попробуйте загрузить последний драйвер с сайта компании-производителя видеокарты. Ниже приведен список производителей наиболее распространенных видеокарт:

Asus:	http://www.asus.com
ATI:	http://www.ati.com
Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
Guillemot:	http://www.guillemot.com
Hercules:	http://www.hercules.com

Если неисправность не исчезла, попробуйте загрузить последний драйвер с сайта производителя чипсета видеокарты:

NVidia:	http://www.nvidia.com
ATI:	http://www.ati.com
Power VR:	http://www.powervr.com
Matrox:	http://www.matrox.com
S3:	http://www.s3graphics.com
Intel:	http://www.intel.com
SIS:	http://www.sis.com

Если звук в игре "тормозит", воспроизводится рывками или пропадает, попробуйте загрузить и установить последний драйвер для своей звуковой карты:

Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
C-Media:	http://www.cmedia.com.tw
Diamond:	http://www.diamondmm.com
ESS:	http://www.esstech.com
Videologic:	http://www.videologic.com
Yamaha:	http://www.yamaha.com

Как завершить все ненужные фоновые задачи
Внимание: не забудьте запустить заново все завершенные задачи после выхода из игры, перезапустив компьютер. При этом все закрытые фоновые задачи будут запущены заново автоматически.

Windows 98SE/ME
1. Нажмите одновременно кнопки CTRL, ALT и DELETE. На экране появится окно завершения программ со списком всех запущенных фоновых задач.
2. Чтобы завершить фоновую задачу, щелкните по ее названию в списке, а затем нажмите кнопку "Завершить задачу".
Внимание: ни в коем случае НЕ ЗАКРЫВАЙТЕ задачи Explorer и Systray - они необходимы для нормальной работы операционной системы. Все остальные фоновые задачи можно закрыть.
3. Окно завершения задач закрывается, и задача завершается. Повторите описанные выше шаги, чтобы завершить другие фоновые задачи.

Windows 2000/XP Professional
1. Нажмите одновременно кнопки CTRL, ALT и DELETE. Появится окно "Безопасность Windows".
2. Нажмите кнопку "Диспетчер задач". Чтобы завершить фоновую задачу, щелкните по ее названию в списке во вкладке "Приложения", а затем нажмите кнопку "Завершить задачу".
Внимание: в зависимости от настроек системы при нажатии комбинации клавиш CTRL, ALT и DELETE в Windows 2000/XP Professional в некоторых случаях вы перейдете напрямую к "Диспетчеру задач", минуя окно "Безопасность Windows".

Windows XP Home
1. Нажмите одновременно кнопки CTRL, ALT и DELETE. Появится окно "Диспетчера задач".
2. Чтобы завершить фоновую задачу, щелкните по ее названию в списке во вкладке "Приложения", а затем нажмите кнопку "Завершить задачу".

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Прежде чем обращаться за помощью в отдел техподдержки, попробуйте проделать следующие операции:

1. Прочитать ReadMe и выяснить, удовлетворяет ли конфигурация вашей машины минимальным системным требованиям игры.
2. Загрузить с сайта http://www.akella.com патч для игры (если он есть).
3. Отключить антивирусные программы.
4. Отключить EAX в звуковых настройках игры.
5. Установить DirectX, находящийся на диске с игрой.
6. Установить последние драйверы для вашей видеокарты.
Последние драйверы для видеокарт можно загрузить с сайтов:
ATI Technologies, Inc. http://www.atitech.ca
NVIDIA http://www.nvidia.com
7. Для Windows 2000 и Windows XP установить последние сервис-паки. Для Windows 98SE может помочь установка последней версии Internet Explorer.

Если все вышеперечисленное не помогает, напишите письмо в отдел техподдержки по адресу support@akella.com.
В письме сообщите полное название игры, и, если знаете, номер версии игры (билд).
Как можно более полно опишите возникающую проблему (если игра вылетает или зависает, то в какой именно момент или при каких действиях и т.п.).
Заархивируйте и вышлите нам "сэйв-гейм" (сохраненную игру), сделанный незадолго до встреченной проблемы, чтобы сотрудник техподдержки мог быстро с ней ознакомиться!
Если игра при вылете выдает какие-либо сообщения, пожалуйста, приведите их полностью.
Если игра пишет лог-файл и вы знаете, что это такое и где его найти, пожалуйста, пришлите также и его.
ВНИМАНИЕ! К письму обязательно прикрепите файл dxdiag.txt с компьютера, на котором возникли проблемы с игрой (для создания этого файла откройте меню "Пуск" (Start), выберите пункт "Выполнить" (Run), наберите в нем "dxdiag" и в появившемся окне нажмите кнопку "Сохранить все сведения" (Save all information)).
Без информации, содержащейся в файле dxdiag.txt, мы вряд ли сможем помочь вам!

www.akella.com
support@akella.com
тел. (495)363-4612

© Компания "Акелла", 2007 год. Все права защищены.